

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TEMATIK UNTUK ANAK TK  
MENGUNAKAN JAVA FX**

Makalah  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan Oleh :

***Weni Siamita***

***Aris Rakhmadi, S.T.,M.Eng.***

***Endah Sudarmilah, S.T.,M.Eng.***

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**Juli, 2012**

## HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi Ilmiah dengan judul :

### **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TEMATIK UNTUK ANAK TK MENGUNAKAN JAVA FX**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

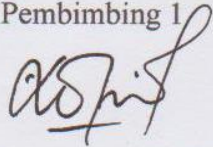
Weni Siamita

NIM : L200080165

Telah disetujui pada :

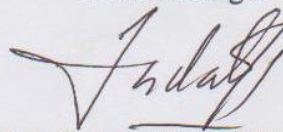
Hari : Kamis  
Tanggal : 02 Agustus 2012

Pembimbing 1



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.  
NIK : 983

Pembimbing 2



Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng.  
NIK :

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal .....

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Aris Rakhmadi, ST., M.Eng.  
NIK : 983

# **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TEMATIK MENGGUNAKAN JAVA FX**

***Weni Siamita***

***Aris Rakhmadi, S.T.,M.Eng.***

***Endah Sudarmilah, S.T.,M.Eng.***

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email : wenisiamita@gmail.com

## **Abstract**

Teaching using multimedia can help students to increase their desire and creativity in learning process and make them learn things independently. This final project is aimed to help the students learn independently and to support the teachers in their teaching and learning process. This application is made by using IDE Netbeans software and JavaFX as its plugin.

The learning materials in this application are knowing colors, numbers, fruits, animals, transportations, body parts, things at home, surrounding and environment and doing several exercises.

The learning application is carried out by demonstrating it in Kindergarten schools and let each of the students use and play it. The result of the study is measured by questionnaires which are given after the program socialization. The questionnaires are aimed to identify how big the benefit given by the learning application to the teaching and learning process for the students in kindergarten. The result from questionnaires that have been given to the teacher and student stated that 28% strongly agreed, 44% agree, 17% disagree, 11% disagreed with the application of thematic learning english for kindergarten children had been implemented in kindergarten Kedawung Sragen.

**Keywords:** JavaFX, Netbeans IDE 6.8, teaching and learning process, teaching

### **Abstrak**

Pembelajaran dengan menggunakan media elektroknik berbasis multimedia dapat membantu menumbuh kembangkan minat anak dalam belajar, mengembangkan kreatifitas anak dalam belajar dan mampu belajar secara mandiri. Tujuan dari tugas akhir yang dibuat ini adalah untuk membantu anak dalam prose belajar secara mandiri serta membantu guru dalam proses belajar mengajar. Pembuatan aplikasi ini dengna menggunakan software Netbeans IDE dan pJavaFX sebagai pluginnya.

Materi pembelajaran yang disajikan dalam aplikasi ini seperti mengenal warna, mengenal angka, mengenal buah, mengenal binatang, mengenal transportasi, mengenal organ tubuh, mengenal isi rumah dan mengenal lingkungan serta mengerjakan soal latihan.

Aplikasi pembelajaran ini dilaksanakan dengan mendemostrasikan di TK dan setiap anak diberikan kesempatan untuk belajar dan bermain dengan aplikasi pembelajaran ini. Hasil penelitiaon dianalisis dengan menggunakan metode kuesioner yang dibagikan setelah sosialisasi program yang bermanfaat untuk mengetahui seberapa besar peran aplikasi ini dalam proses belajar mengajar untuk anak TK. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada siswa dan guru menyatakan bahwa 28% sangat setuju, 44% setuju, 17% kurang setuju, 11% tidak setuju dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa inggris tematik untuk anak TK yang telah diterapkan di TK Kedawung Sragen.

**Kata kunci:** JavaFX, Netbeans IDE 6.8, Proses Belajar Mengajar, Pengajaran.

## PENDAHULUAN

Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru di bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak TK, yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan dengan hiburan. Program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkembangkan minat, kreatifitas dan imajinatif anak, sehingga anak tertarik untuk belajar.

Karnadi, (2006) membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan *Microsoft Speech Api* dengan metodologi perancangan berorientasi objek coad-yourdon menggunakan bahasa pemodelan UML 1.5 pada aplikasi *visual-paradigm*. Aplikasi diimplementasikan menggunakan alat bantu bahasa pemrograman visual Delphi 7.0 dan basis data firebird 1.5 pada sistem operasi Windows XP. Dari hasil analisa kebutuhan perangkat lunak mengidentifikasi dua peran yaitu

instruktur dan siswa yang disebut pengguna(user). Pada tingkat identifikasi kebutuhan sistem diperoleh empat-belas skenario penggunaan sistem (use case) yaitu: login, mengisi data siswa, mengisi data listening, mengisi data Reading, mengisi data writing, mengisi data speaking, mengisi data exercising, aktivitas speaking, aktivitas exercising, mengganti password dan logout dari aplikasi. Pada pengujian aplikasi berorientasi objek ini diterapkan pada aplikasi menggunakan strategi pengujian validasi skenario dengan menerapkan metode black box untuk setiap test case yang dilaksanakan. Semua test case lulus dalam pengujian tingkat validasi skenario. Sehingga semua use case dinyatakan berhasil melaksanakan skenario sesuai dengan yang dirancang dalam analisis kebutuhan sistem.

Ilham, (2008) membuat Pengembangan Sarana Pengajaran Dengan Sistem Multimedia Untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK. Pengajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi pendidikan dapat membantu tugas pendidik sebagai tenaga pendidik dan membantu menumbuhkan minat belajar anak didik

secara mandiri. Program ini menyajikan 2 kategori yaitu pembelajaran dan latihan. Metode pembelajaran secara multimedia ini diharapkan anak dapat belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah tentang materi pembelajaran seperti pengenalan alphabet, angka, warna, nama buah, nama hewan, bentuk benda, pengenalan organ tubuh serta pengenalan alat transportasi tanpa harus menunggu untuk bertanya kepada pendidik saat mengalami kesulitan sehingga dapat membangun potensi kecerdasan anak. Latihan tersebut merupakan cara untuk mengetahui tingkat pemahaman anak didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Limanto, Susana membuat Peningkatan Dan Kemampuan Anak Usia Pra Sekolah Untuk Belajar Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan *Komputer Aided Learning*. kemampuan yang penting yang harus dimiliki anak-anak adalah kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis merupakan bekal utama untuk dapat memahami pelajaran di sekolah. Media yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca dan menulis dengan menggunakan komputer *aided learning*. Pembuatan alat ini dilakukan

dengan cara analisis dan desain. Analisisnya dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada 30 orang tua murid yang mempunyai anak berusia antara 4 sampai 5 tahun dan kepada 30 guru Taman Kanak-Kanak(TK). Selain menyebarkan kuisioner juga dilakukan wawancara kepada kepala sekolah sebuah TK. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengenal huruf dan rangkaiannya dalam bentuk hafalan tetapi jika dipisah mereka menjadi bingung. Untuk desainnya meliputi desain model sistem perangkat ajar, desain model dialog, desain struktur perangkat ajar, desain data dan desain antar muka. Hasil dari desain diimplementasikan dengan menggunakan *Macromedia Director 8.5*, *Wave Studio* dari *Creativ Sound Blaster AudioPCI 128*, *Adobe Photoshop 6.0* dan *Adobe ImageReady 3.0*. perangkat ajar yang dibuat cukup membantu anak usia empat sampai lima tahun untuk belajar membaca dan menulis permulaan. Hasil evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sebesar 18.33%.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam menyusun proyek akhir ini adalah metode

deskriptif, yang nantinya akan dibuat suatu model program komputer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data-data serta berbagai hal yang akan dibutuhkan dalam proses penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penyusunan tugas ini dengan cara mencari referensi dan data-data di Sekolah TK.

b. Wawancara / Interview

Interview adalah Metode pengumpulan data dengan cara mencari keterangan dan informasi dari pihak Sekolah TK. Penyusunan tugas akhir ini wawancara dilakukan terhadap anak TK untuk mengetahui seberapa kemampuan dalam memahami bahasa Inggris dan mewawancarai seseorang yang mahir dalam bahasa Inggris dan memiliki toefl yang tinggi untuk berbicara bahasa Inggris sebagai acuan untuk merancang konsep ini sebelum membuat aplikasi multimedia.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literature atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari

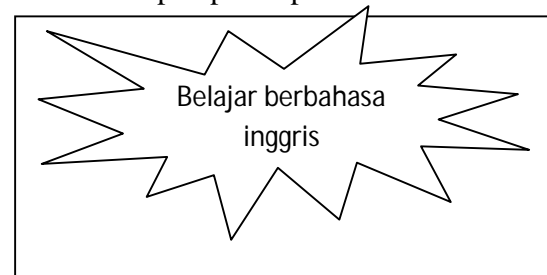
berbagai sumber yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini. Studi pustaka dalam penyusunan skripsi ini yaitu dengan mencari buku-buku pelajaran bahasa Inggris untuk anak TK dan tutorial mengenai *JavaFX*.

## Perancangan Sistem

Pembuatan Aplikasi ini perlu adanya suatu penyusunan rancangan struktur halaman yang akan ditampilkan. Struktur halaman dirancang dengan baik dan tersusun dengan rapi sehingga dalam proses pembuatan aplikasi ini berjalan lancar dan hasilnya dapat sesuai dengan tujuannya. Struktur halaman dari aplikasi ini sebagai berikut:

a. Model halaman menu utama

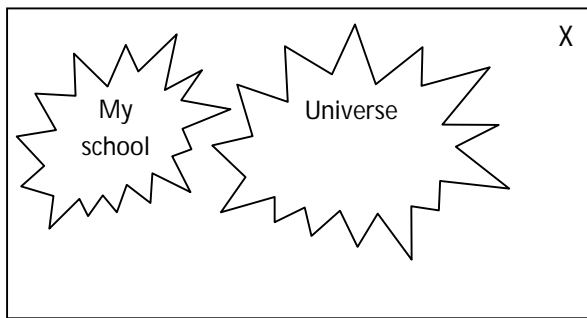
Halaman menu utama ini merupakan halaman index yang lebih dikenal dengan halaman depan pada aplikasi ini.



Gambar 3.3 menu utama

b. Model halaman Tema

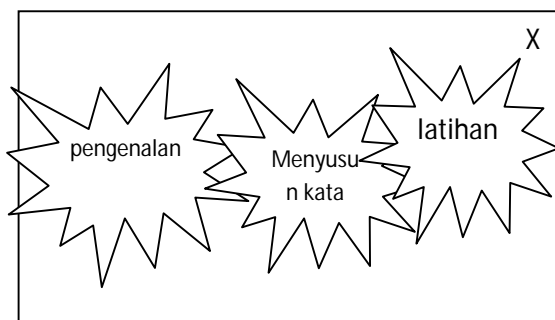
Halaman ini berisi tentang sub tema yang berkaitan dengan anak TK. Sub tema tersebut sekolah dan lingkungan alam.



Gambar 3.4 halaman tema

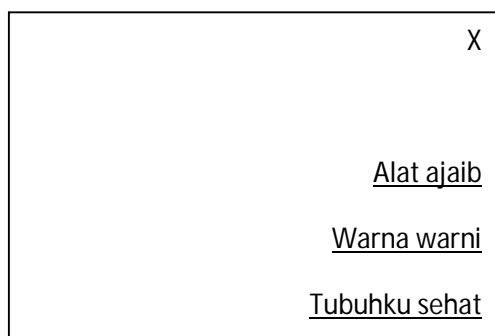
- c. Model halaman untuk tema 1, dan tema 2

Halaman ini merupakan langkah pertama untuk masuk dalam tahap proses pembelajaran. Halaman ini berisi tentang pengenalan, menyusun kata, dan latihan.



- d. Model halaman pengenalan untuk sub tema sekolah

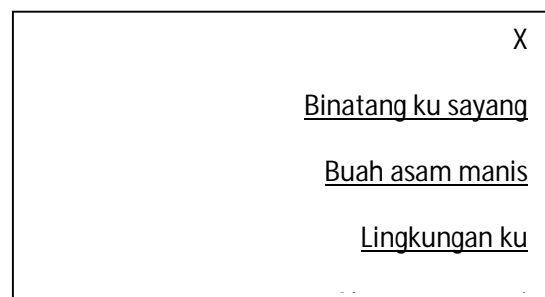
Halaman pengenalan dalam sub tema sekolah ini berisi tentang objek-objek yang ada di Sekolah dan dikelompokkan dalam 5 kategori. Kategori tersebut meliputi alat sekolah, warna, anggota tubuh, dan angka.



Gambar 3.6 halaman pengenalan untuk sekolah

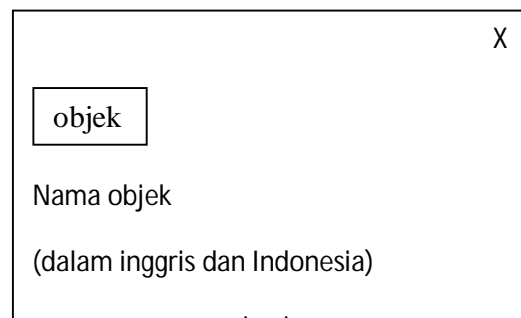
- e. Model halaman pengenalan dalam sub tema alamku

Halaman ini berisi tentang objek-objek yang dikelompokkan dalam beberapa kategori yang berkaitan dengan alam sekitar. Disub menu alamku ini ada 4 kategori yaitu: binatang, buah, alam, dan transportasi.



- f. Model halaman kategori dalam pengenalan

Dalam halaman ini berisis objek-objek beserta namanya baik dalam bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia. Jika kursor didekatkan pada objek maka akan menimbulkan suara.

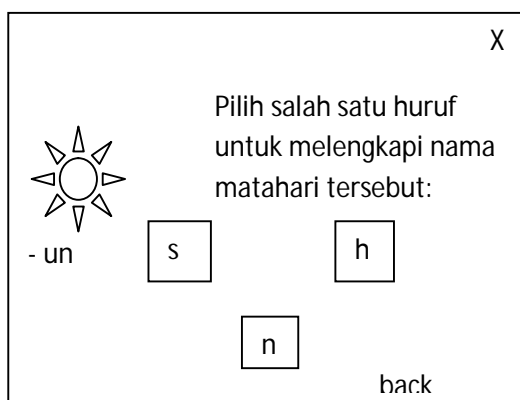




Gambar 3.8 halaman kategori dalam pengenalan

g. Model halaman latihan

Halaman latihan ini digunakan sebagai tolak ukur seberapa jauh anak mengingat tentang pelajaran yang telah diterima.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang telah dibuat diperiksa terlebih dahulu, kemudian setiap *script* yang terdapat di dalam aplikasi dianalisis dengan teliti yang bertujuan untuk melihat seberapa besar tanggapan responden terhadap aplikasi ini. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Javafx* dan *Netbeans IDE*. Hasil pembahasan dari perancangan aplikasi ini terbagi atas dua tema yaitu tema alam dan tema sekolah. Pembuatan aplikasi ini tersusun atas beberapa script atau kode

program, script atau kode program tersebut sebagai berikut:

### Form Haldepan Menu sekolah



Tampilan Halaman Depan

Action script:

```
def sek:sekolah= sekolah {visible:false,
blocksMouse:true,}
```

Script diatas memanggil *file class sekolah* yang diberi inisial variable *sek*. Pada variable ini diberi keterangan *visible:false*, *blockMouse:true* maksudnya saat *haldepan* ini dipanggil posisi variable *sek* false, tetapi ketika variable *sek* dipanggil maka otomatis akan true.

```
onMouseClicked:      function      (e:
MouseEvent): Void {
    sek.visible=true;
```

```
}
```

Script diatas merupakan action dimana saat button pada tampilan *haldepan* diklik maka button tersebut akan memanggil variable *sek* yang berposisi true. Kemudian *sek* akan memanggil file class sekolah.

### Form Menu Sekolah



Tampilan Pada Menu Sekolah

Action script:

```
ImageView=ImageView {
x:225
y:25
image: Image {
    url: "{__DIR__}1/peng.png"
}
```

Script diatas untuk memanggil gambar yang berada pada folder 1 yang akan digunakan

sebagai button. Untuk gambar yang bisa digunakan dalam *Javafx* adalah gambar yang berformat *jpg*, *png*, *gif*, *fxz*. Dimana posisi gambar pada tampilan berukuran x:225 dan y:25.

```
onMouseReleased:      function      (e:
MouseEvent): Void {

peng.visible=true;

tmbl.visible=false;

tbl.visible=false;

kembali.visible=false;

background.visible=true;

}
```

Script action diatas memanggil variable *peng*. Dimana variable *peng* ini digunakan untuk memanggil form pengenalan1.

```
onMouseReleased:      function      (e:
MouseEvent): Void {

sol.visible=true;

tmbl.visible=false;

tbl.visible=false;

kembali.visible=false;

background.visible=true;
```

```
}
```

Script action diatas memanggil variable *sol*. kemudian dari variable *sol* akan memanggil form latihan2.

### Form Pengenalan pada Menu Sekolah



Tampilan Pengenalan pada Menu Sekolah

Action script:

```
def lat:alat= alat { visible:false,
blocksMouse:true,}
```

```
def tubuh:tubuhku= tubuhku { visible:false,
blocksMouse:true,}
```

```
def war:warna= warna { visible:false,
blocksMouse:true,}
```

```
def ang:angka= angka { visible:false,
blocksMouse:true,}
```

Script diatas digunakan untuk memanggil file class yang bernama *alat*, *tubuhku*, *warna* dan *angka*.

```
Text=Text{
```

```
x:275
```

```
y:100
```

```
font:Font{
```

```
size:24
```

```
name:"Comic Sans ms"
```

```
}
```

```
cursor:Cursor.HAND
```

```
fill:Color.CYAN
```

```
content:"ALAT"
```

Script diatas untuk membuat button teks dengan nama *alat*. Button teks dengan warna cyan dan berukuran 24 dengan posisi pada tampilan x:275 dan y:100.

```
onMouseReleased: function (e:
MouseEvent): Void {
```

```
lat.visible=true;
```

```
tombol.visible=false;
```

```
tmbol.visible=false;
```

```
tml.visible=false;
```

```
tm.visible=false;
```

```
sekolah.visible=true;
```

```
}
```

Script diatas merupakan script action ketika button *alat* diklik maka button akan memanggil variable *lat*, kemudian dari variable *lat* akan memanggil form *alat*.

```
onMouseReleased:      function      (e:
MouseEvent): Void {

tubuh.visible=true;

tombol.visible=false;

tmbol.visible=false;

tml.visible=false;

tm.visible=false;

sekolah.visible=true;

}
```

Script diatas merupakan script action ketika button *tubuhku* diklik maka button akan memanggil variable *tubuh*, kemudian dari variable *tubuh* akan memanggil form *tubuhku*.

```
onMouseReleased:      function      (e:
MouseEvent): Void {

war.visible=true;

tombol.visible=false;

tmbol.visible=false;
```

```
tml.visible=false;
```

```
tm.visible=false;
```

```
sekolah.visible=true;
```

```
}
```

Script diatas merupakan script action ketika button *warna* diklik maka button akan memanggil variable *war*, kemudian dari variable *war* akan memanggil form *warna*.

```
onMouseReleased:      function      (e:
MouseEvent): Void {

ang.visible=true;

tombol.visible=false;

tmbol.visible=false;

tml.visible=false;

tm.visible=false;

sekolah.visible=true;

}
```

Script diatas merupakan script action ketika button *angka* diklik maka button akan memanggil variable *ang*, kemudian dari variable *ang* akan memanggil form *angka*.

### **Form Alat**



Tampilan pada Menu Alat

Action script:

```
def pensil:ImageView= ImageView{
x: 75
y: 50
cursor: Cursor.HAND
image: Image {
url: "{__DIR__}alatajaib/pensil.png"
}
onMouseReleased: function (e:
MouseEvent): Void {
pen.visible=true;
```

Script diatas merupakan script untuk menampilkan gambar *pensil* yang terletak pada folder *alatajaib* yang diberi nama *pensil.png*. Gambar pensil ini dijadikan button untuk memanggil gambar *pensil* dan *teks*.

## Form Warna



Tampilan pada Menu Warna

Action script:

```
def merah:ImageView=ImageView{
x:175
y:140
cursor:Cursor.HAND
image:Image{
url:"{__DIR__}warna/red.png"
}
onMouseReleased: function (e:
MouseEvent): Void {
rah.visible=true;
```

Script diatas merupakan script untuk menampilkan gambar *warna merah* yang terletak pada folder *warna* yang diberi nama *red.png*. Gambar ini dijadikan button untuk memanggil gambar *merah* dan *teks*.

## Form Angka



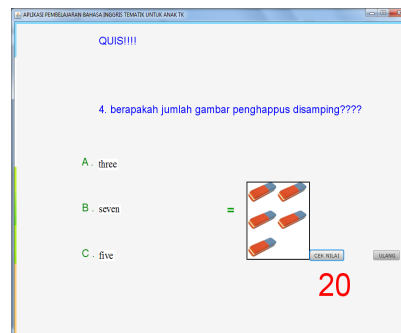
Tampilan Pada Menu Angka

Action script:

```
def satu:ImageView=ImageView{
x: 100
y: 50
cursor: Cursor.HAND
image: Image{
url: "{__DIR__}angka/satu.png"
}
onMouseReleased: function (e:
MouseEvent): Void {
tu.visible=true;
```

Script diatas merupakan script untuk menampilkan gambar *angka satu* yang terletak pada folder angka yang diberi nama *satu.png*. Gambar ini dijadikan button untuk memanggil form *satu*.

## Form Latihan2



Tampilan Latihan Soal pada Menu Sekolah

Action script:

```
def Pa2:ImageView=ImageView {
visible:false;
x: 60, y: 465
image: Image {
url: "{__DIR__}soal/bm.png"
}
onMouseClicked: function (e:
MouseEvent): Void {
benar1.visible=true;Pa2.visible=false;tg.visible=true;ta1.visible=false;me7.play();
}
}
```

Action script diatas untuk mendefinisikan pemilihan jawaban untuk pertanyaan yang ada. Setiap pertanyaan ada tiga pilihan

jawaban. Jika salah satu pilihan jawaban diklik, maka akan terdapat aksi diantara benar apa salah. Jika jawab benar maka diberi simbol bahwa pilihan jawaban benar dan diberi efek suara.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan rancangan dan implementasi program pembelajaran ini dapat ditarik kesimpulan:

1. Aplikasi pembelajaran ini berisi menu-menu pengenalan, membaca, bermain dan latihan. Materi yang diberikan sama seperti materi anak TK pada umumnya, misalnya: materi yang berkaitan dengan sekolah, materi yang berkaitan tentang alam, dan materi yang berkaitan dengan rumah. Semua materi tersebut disajikan dalam bentuk bahasa Inggris.
2. Aplikasi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa harus mengulang materi yang sama kepada anak ketika anak didik masih kurang memahami akan materi yang diajarkan dan anak juga dapat belajar secara mandiri dan

kreatif tanpa harus didampingi oleh ibu guru maupun orang tua. . Serta melatih anak untuk menggunakan alat elektronok seperti komputer sejak dini.

3. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Javafx* yang dilengkapi dengan *Netbeans IDE* serta aplikasi pendukung yang lainnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pembuatan aplikasi menggunakan *java* ini yang paling menyulitkan adalah ketika beberapa tampilan dibuat satu menu atau mengelinkan tampilan.

### Saran

Penulis dalam membuat aplikasi ini masih banyak kekurangan untuk diperbaiki. dan dikembangkan karena keterbatasan dari penulis yang baru pertama kali menggunakan *java* dan masih dalam tahap belajar. Oleh sebab itu peneliti akan memberikan saran untuk perkembangan aplikasi ini supaya menjadi lebih sempurna, misalnya: untuk tampilan animasinya mampu menyamai tampilan animasi dengan menggunakan flash, materi yang disajikan lebih diperluas lagi, tampilan gambar objek yang disajikan dibuat seperti nyata supaya anak-anak TK dapat belajar dengan senang dan tidak cepat bosan, dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Karnadi. 2006. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Microsoft Speech API. Semarang: Universitas Diponegoro. [accessed 15 April 2012]
- Ilham. 2008. Pengembangan Sarana Pengajaran Dengan System Multimedia Untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK. Gresik: Jurusan Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik. [accessed 15 April 2012]
- Limanto, Susana. 2008. Peningkatan Minat dan Kemampuan Anak Usia Pra Sekolah Untuk Belajar Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Komputer Aided Learning. [accessed 15 April 2012]
- Setiawan, Rudy. 2012. Perangkat Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Pra Sekolah. Surakarta: Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Purnama, Septian Candra. 2010. Simulasi Perakitan Komputer Berbasis JavaFX. Surakarta: Jurusan Teknik Elektro UNiversitas MUhammadiyah Surakarta.
- Kartini. 2007. Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-Kanak. [http://www.google.co.id/model\\_pembelajaran\\_atraktif\\_di\\_taman\\_kanak-kanak](http://www.google.co.id/model_pembelajaran_atraktif_di_taman_kanak-kanak). [7 April 2012]
- Dodi. 2009. Multimedia Sebagai Pembelajaran Interaktif. [http://Baba Studio Web Tutorial » Blog Archive » Multimedia Sebagai Media pembelajaran Interaktif](http://Baba%20Studio%20Web%20Tutorial%20»%20Blog%20Archive%20»%20Multimedia%20Sebagai%20Media%20pembelajaran%20Interaktif) .



## **BIODATA PENULIS**

Nama	: Weni Siamita
NIM	: L.200080165
NBM	: -
Tempal Dan Tanggal Lahir	: Sragen, 11 April 1990
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Golongan/Pangkat	: B
Jabatan Fungsional Akademik	: Mahasiswa
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Surakarta
Alamat	: Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura
Telp./Fax	: (0271)717417
Alamat Rumah	: Dayu Rt29/28 jurang jero karangmalang sragen
NO.HP	:085725527693
Alamat e-mail	: <a href="mailto:wenisiamita@gmail.com">wenisiamita@gmail.com</a>